

EASTER ISLAND

Un jeu pour 2 sorciers Pascuans, de Odet L'Homer et Roberto Fraga

L'île de Pâques est un endroit bien mystérieux dans le Pacifique Sud. Ses habitants ont depuis longtemps, disparu sans laisser de traces, excepté les Moaï. Ces statues géantes sont si grandes et lourdes, que même de nos jours on aurait bien des difficultés à les édifier avec des outils modernes. Des outils que les Pascuans ne possédaient certainement pas.

Ce jeu suppose que ces statues ont été créées par deux très puissants sorciers qui les utilisaient comme des armes pour intensifier et projeter les rayons du dieu Soleil.

Ces sorciers Pascuans se sont alors affrontés avec leurs propres Moaï en utilisant la surface de l'île comme un gigantesque échiquier, dans le seul but d'obtenir le pouvoir suprême !

Vous êtes maintenant l'un de ces sorciers ...

OBJECTIF :

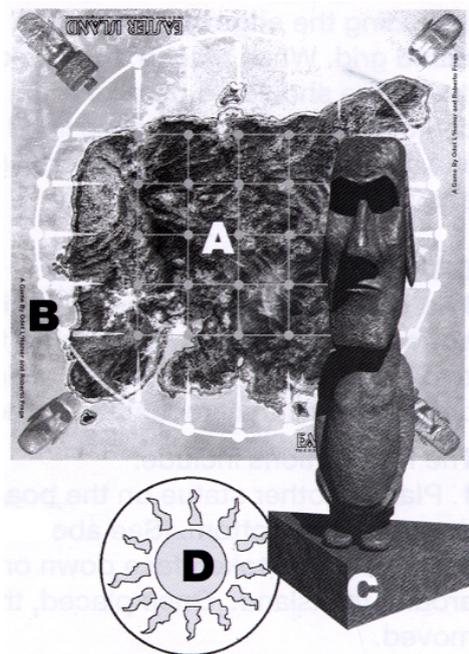
Détruire les statues adverses tout en protégeant les vôtres, pour devenir le Maître de l'île.

MATERIEL DE JEU :

Un plateau de jeu (**A**), représentant l'Île de Pâques avec 25 intersections entourées par un cercle, symbolisant la course du Dieu Soleil (L'île de Pâques étant bien sûr au centre de l'univers !), et comprenant 20 positions pour les jetons Soleil, et des flèches jaunes indiquant les axes suivis par les rayons solaires (**B**).

14 Statues (**C**), soit 7 par joueur. Pendant la partie les statues absorberont les rayons du Soleil par leurs 2 côtés et les projeteront à nouveau par leurs yeux (Voir ci-après).

16 jetons Soleil (**D**), soit 8 par joueur. Le côté face de chaque jeton indique la couleur de chaque joueur et le côté pile symbolise le Soleil envoyant un rayon destructeur.

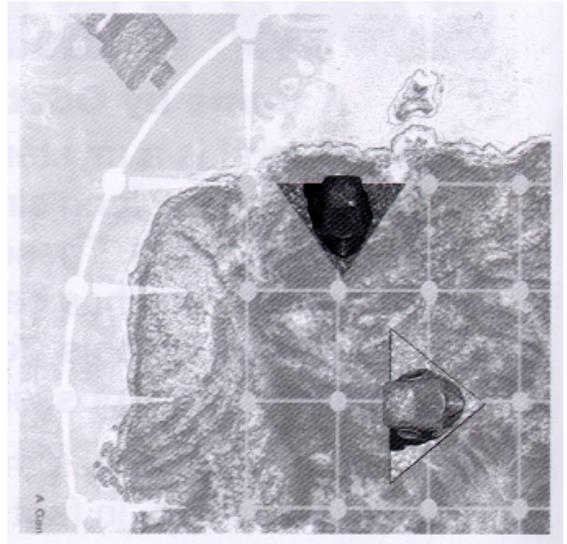


INSTALLATION DU JEU :

1 – Chaque joueur choisi une couleur et prend toutes les statues et les jetons Soleil de même couleur.

2 – Chaque joueur (en commençant par le plus âgé), place alternativement une statue, jusqu'à ce que chacun en ait posé quatre sur le plateau.

Gardez bien à l'esprit que les statues doivent être placées sur les intersections (y compris celles situées sur les bords de la grille). Une fois placées, le dos de chacune doit être parallèle à l'une des lignes et leur nez doit être dans l'axe d'une ligne perpendiculaire. Servez-vous de la base triangulaire de chaque statue pour cela (voir illustration ci-contre).



LE JEU :

Le joueur le plus âgé commence la partie en effectuant une seule des 5 actions citées ci-dessous. Après cela, chacun des 2 joueurs pourra effectuer 2 actions de son choix par tour. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et on peut bien sûr choisir d'effectuer deux fois la même action pendant son tour.

Les cinq Actions possibles sont :

1 – Poser une nouvelle statue sur le plateau sur une intersection libre (comme indiqué ci-dessus).

2 – Poser un de ses jetons soleil face cachée sur l'une des 20 positions autour de l'île (à condition qu'elle soit libre). Une fois posé ce jeton ne pourra plus être déplacé.

3 – Pivoter une de ses statues sur place, de 90° ou 180° dans le sens de votre choix et en la positionnant toujours comme indiqué ci-dessus.

4 – Déplacer une de ses statues sur une même ligne droite, sans la faire pivoter et sans passer au-dessus d'une autre statue.

5 – Projeter un rayon solaire à partir d'un de ses jetons soleil précédemment posé (voir « Effets des rayons solaires »). Lors de l'envoi du rayon, le jeton est retourné sur place sur sa face soleil pour indiquer de cette manière qu'aucun autre rayon ne pourra plus être lancé depuis cette position pendant tout le reste de la partie.

Restrictions :

- L'envoi d'un rayon solaire ne peut être effectué s'il implique une statue qui vient juste d'être posée dans ce même tour.
- L'envoi d'un rayon solaire ne peut être effectué à partir d'un jeton soleil posé dans le même tour.

Effets des rayons solaires :

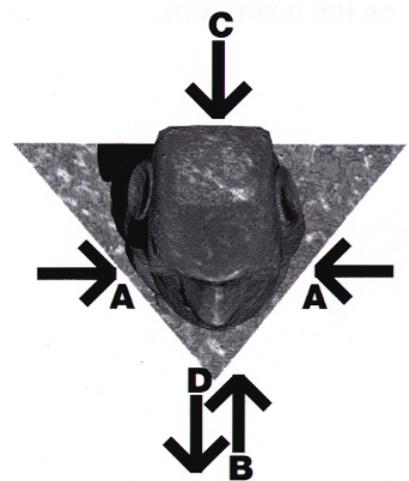
Quand un jeton soleil est retourné sur sa face soleil il projette un rayon solaire très puissant, depuis ce jeton, directement vers l'Île et dans l'axe de la flèche jaune qui lui fait face. Ce jeton restera ensuite sur place, jusqu'à la fin de la partie et ne pourra plus être utilisé pour envoyer un rayon.

Quand le rayon solaire frappe une statue (directement ou renvoyé par une autre statue) :

Par les côtés (**A**) – La statue renvoie le rayon dans la direction pointée par ses yeux (**D**).

De face (**B**) – La statue est détruite.

Par derrière (**C**) - La statue est détruite.



Une statue est détruite dans les trois conditions suivantes :

(Voir les illustrations des pages 5, 6, 7 et 8)

- 1 – Si elle est frappée par un rayon solaire de face ou de dos (Illustration B – page 5 et illustration C – page 6).
- 2 – Si elle est la dernière ou la seule à renvoyer le rayon solaire (illustration D – page 7).
- 3 – Si elle renvoie deux fois le même rayon solaire, une première fois sur l'un de ses côtés et une deuxième fois sur le côté opposé (Illustration E – page 8).

Quand une statue est détruite, elle doit être immédiatement retirée du plateau de jeu et elle ne pourra plus être utilisée à nouveau (placez-la dans la boîte du jeu).

Chaque rayon solaire peut détruire une seule statue.

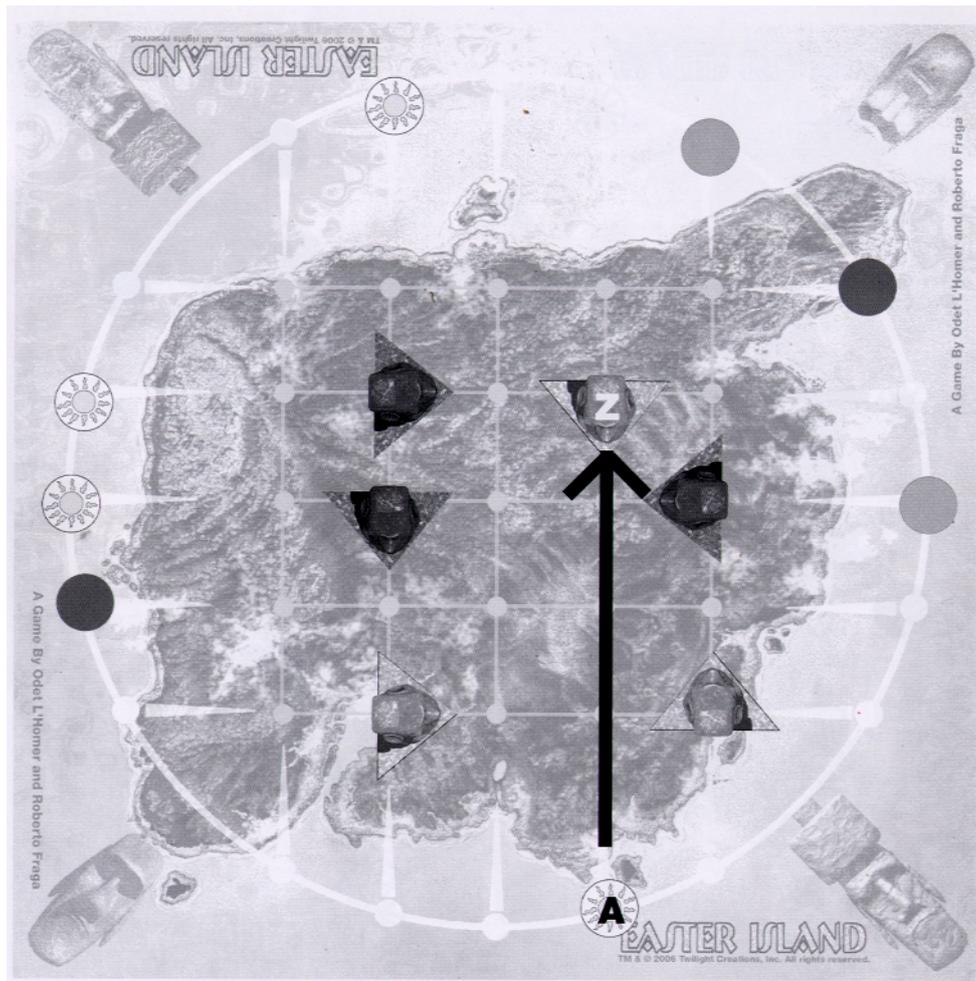
FIN DE LA PARTIE :

Le jeu prend fin quand l'un des deux joueurs n'a plus qu'une seule statue sur l'Île de Pâques, même s'il en a encore en réserve, mais non encore disposées sur le plateau de jeu.

Le Vainqueur est le joueur qui a au moins deux statues (ou plus) sur le plateau de jeu. Il contrôle alors la totalité de l'Île de Pâques et en devient le Maître incontesté !

Cas très rare :

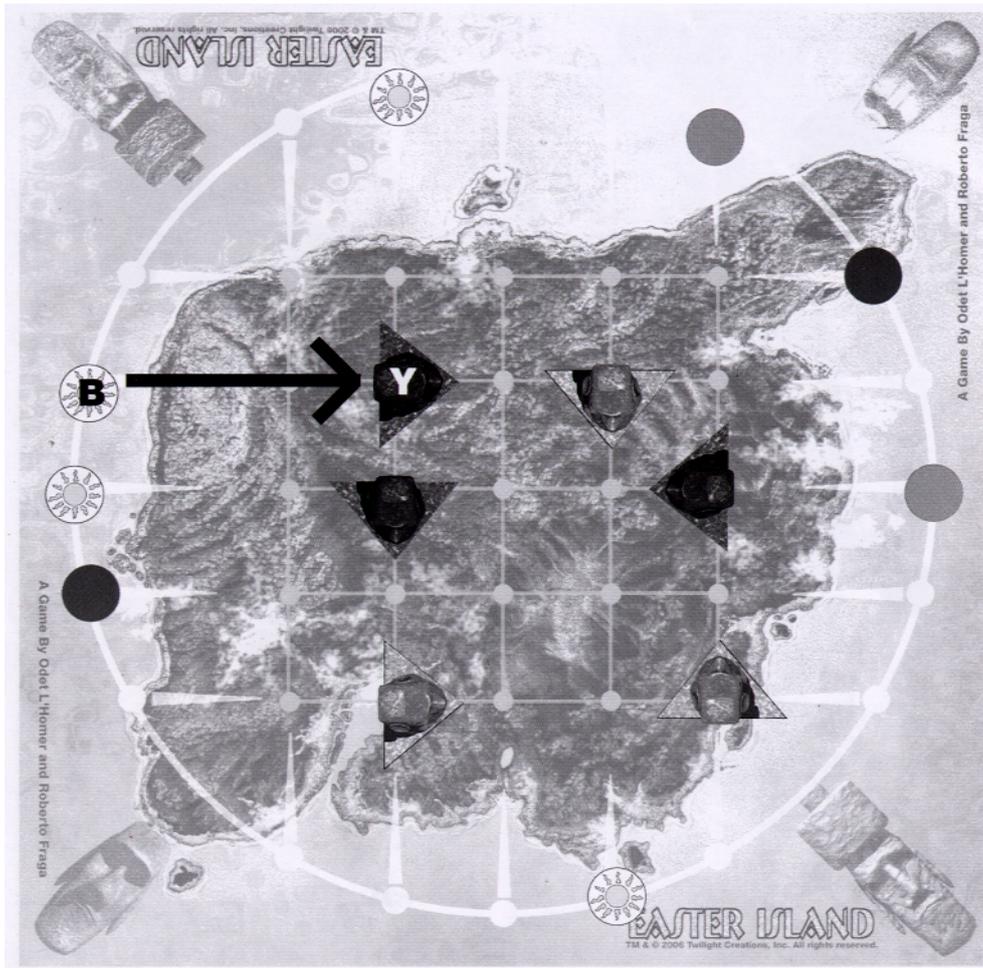
Si un rayon solaire a été projeté depuis chacune des 20 positions (tous les jetons soleil ont été posés et retournés !) le joueur qui possède le plus de statues sur le plateau de jeu gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a posé une statue en dernier qui est vainqueur !



Effets des rayons solaires – Illustration B

Une statue est détruite quand elle est frappée de face par un rayon solaire.

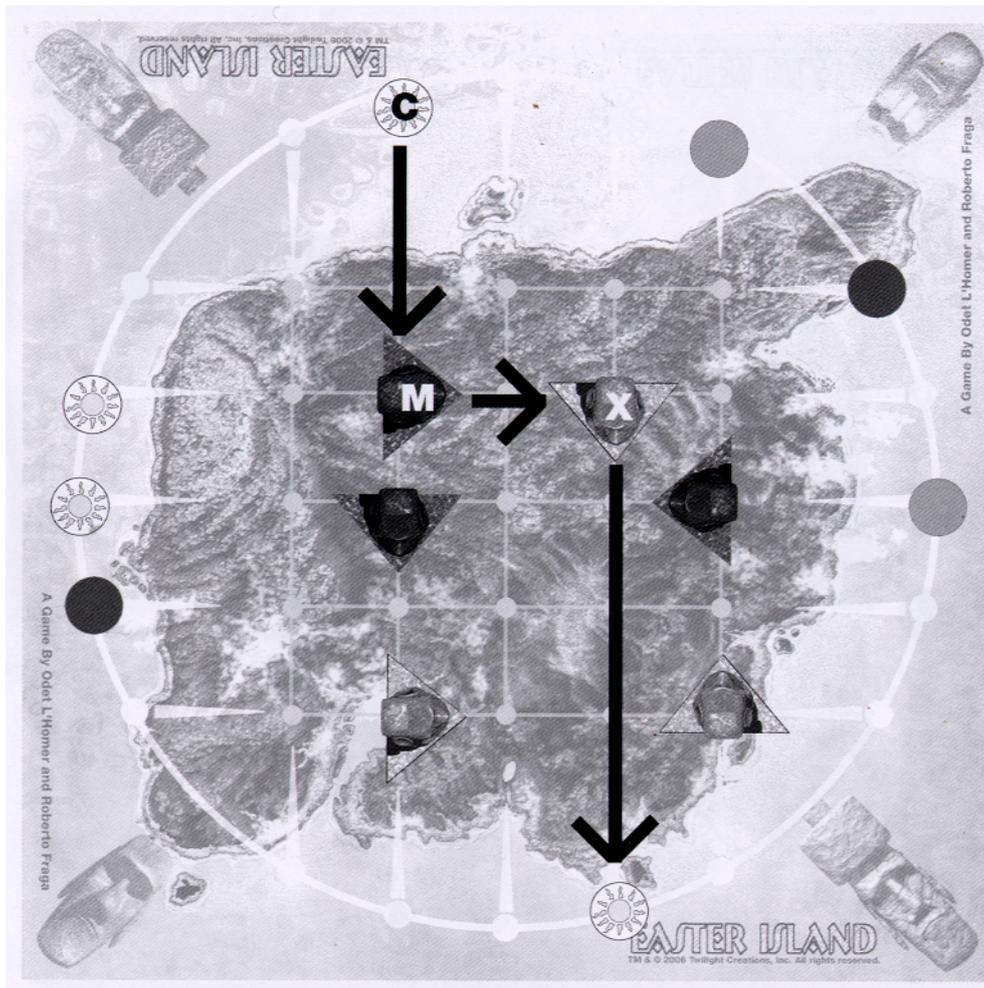
Quand le jeton soleil « **A** » est retourné, le rayon détruit la statue « **Z** » car elle est frappée de face.



Effets des rayons solaires – Illustration C

Une statue est détruite quand elle est frappée par derrière par un rayon solaire.

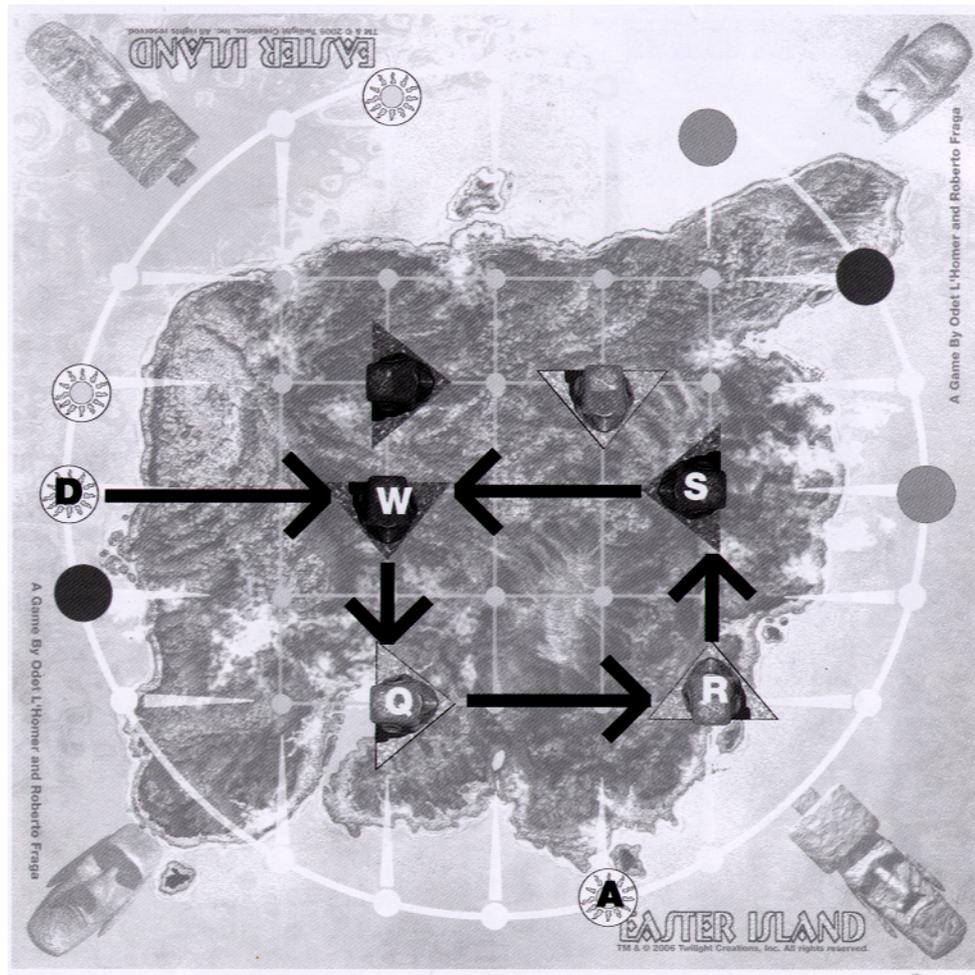
Quand le jeton soleil « **B** » est retourné, le rayon détruit la statue « **Y** » car elle est frappée dans le dos.



Effets des rayons solaires – Illustration D

Une statue est détruite quand elle est la dernière ou la seule à être frappée par un rayon solaire.

Quand le jeton soleil « C » est retourné, le rayon détruit la statue « X » après avoir été renvoyé par la statue « M ». La statue « X » est donc détruite car elle est la dernière à renvoyer le rayon solaire. Un rayon solaire peut tout à fait être renvoyé par n'importe quel nombre de statues, tout en respectant les règles énoncées ci-dessus, jusqu'à ce qu'il en détruise une.



Effets des rayons solaires – Illustration E

Une statue est détruite si elle renvoie deux fois le même rayon solaire, une première fois sur l'un de ses côtés et une deuxième fois sur le côté opposé

Quand le jeton soleil « **D** » est retourné, le rayon détruit la statue « **W** » après avoir été renvoyé successivement par les statues « **W**, **Q**, **R**, **S** ». Bien que la statue « **W** » ait été frappée sur son côté gauche, elle est quand même détruite car elle avait été frappée juste avant sur son côté opposé (L'énergie absorbée étant alors trop grande, elle explose !).

Un rayon solaire peut tout à fait être renvoyé par n'importe quel nombre de statues, tout en respectant les règles énoncées ci-dessus, jusqu'à ce qu'il en détruise une.

Ce jeu est dédié à la mémoire de Nicholas Edward Frohlich – Un jeu créé par Odet L'Homer et Roberto Fraga
 Graphismes : ©2006 Kurt Miller tout droits réservés – Layout & Design : Kerry et Todd Breitenstein.

Twilight Creations, Inc Cold Spring, KY 41076
 Twilight Creations, Inc., Le logo Twilight Creations, Inc. et "Where Fun Comes To Life," Easter Island et le logo "Easter Island" sont la propriété de Twilight Creations Inc.
 ©2006 Twilight Creations, Inc. Tout Droits Réservés.